

# EUTHIA

## TORMENT OF RESURRECTION

### IMPORTANT NOTICE

---

The following digital content is version **1.0**  
(from the Kickstarter campaign run by Diea Games in 2020)  
that was **not** amended in any way.

For the best gaming experience, please review  
***EN Euthia Errata FAQs for 1.0*** file (in English)  
for all amended things in version **2.0**.

That file may be found at  
[steamforged.com/en-eu/blogs/resources](https://steamforged.com/en-eu/blogs/resources).

In case of any uncertainty, we recommend using  
the DeepL translator.  
[www.deepl.com/translator](https://www.deepl.com/translator).

# WALKA

## PRZYGOTOWANIE WALKI

**GB** = Gracz-Bohater

**GP** = Gracz-Potwór

- 1 Wybór GP.
- 2 GP odsłania kartę Potwora i otrzymuje wskazane na niej karty i żetony.
- 3 Użyj odpowiedniego żetonu Efektu Globalnego, jeśli wymagany.

## PIERWSZE UDERZENIE /


## RUNDY WALKI

### 1. Faza Leczenia Bohatera

### 3. Faza Leczenia Bohatera

### 2. Faza Ataku Potwora






### 4. Faza Ataku Bohatera

- |  |   |
|--|---|
| <b>A</b>  Najpierw GP, potem GB.  | <b>A</b>  Najpierw GP, potem GB.                             |
| <b>B</b> Po rzucie, Interwencja Shii i Efekt Zywiołaka   | <b>B</b>  GB. Po rzucie, Interwencja Shii i Efekt Zywiołaka. |
| <b>C</b>  GB i GP.<br> Najpierw GP, potem GB. | <b>C</b> GB  i Kość Nadziei.                                |
| <b>D</b> Zmniejszenie Poziomu Zdrowia Bohatera.  | <b>D</b> Bohater zadaje Potworowi obrażenia.  |

## KONIEC WALKI

### Jeśli pokonałeś Potwora

### Jeśli twój Bohater zginął

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Otrzymaj Nagrodę, Trofeum i Łup.  | <input type="checkbox"/> Odłóż kartę Potwora na wierzch odpowiedniej talii.  |
| <input type="checkbox"/> Weź  za Kość Nadziei.  | <input type="checkbox"/> Daj  GP. |
| <input type="checkbox"/> Połóż  /  /  . | <input type="checkbox"/> Połóż figurkę Bohatera na polu Kościoła.  |

# ROZGRYWKA

## POCZĄTEK KAŻDEJ RUNDY

### Wszyscy gracze:

- 1 Umieść po 1 żetonie Akcji Wydobywania, Handlu i Walki, na planszy Bohatera.
- 2 Przygotuj wszystkie wykorzystane Przedmioty i Umiejętności, przekręcając je do pozycji podstawowej.
- 3 Odwróć wszystkie nieaktywne Klejnoty na ich aktywną stronę.

**Zaczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy wykonuje swoją turę.**

## TURA GRACZA

### Podczas swojej tury możesz wykonać poniższe akcje:

- Wydadaj punkty Ruchu, aby przemieścić Bohatera na Mapie.
- Akcja Wydobywania, Handlu lub Walki używając żetonu Akcji lub Umiejętności.
- Akcje Darmowa w miejscu, gdzie jest to możliwe.

**Kolejność i ich liczba jest Nielimitowana.**

### Na koniec swojej tury:

- Zatrzymaj jeden niewykorzystany żeton Akcji (jeśli jakiś posiadasz).
- Odkryj nowe karty Spotkania (jeśli wypełniłeś jakieś Misje).

## KONIEC RUNDY

- Przesuń żeton Bohatera na torze Rundy o jedno pole do przodu.
- Pierwszy gracz zaczyna następną rundę, chyba że nastąpił koniec gry.

## KONIEC GRY

- Gra dobiega końca, gdy określona w Scenariuszu liczba rund zostanie zakończona.
- Gracze obliczają swoją punktację i wyłaniają Zwycięzcę.

## ZASADY HANDLU

**Możesz wykonać dowolne czynności,  
tyle razy, ile chcesz:**

- Kup Przedmiot
- Sprzedaj Przedmiot
- Wylecz Bohatera
- Kup żeton Gaar (tylko w Wieżach Zabójców Smoków)
- Odkryj kafle Bohatera
- Naucz się Umiejętności
- Odblokuj pole Bohatera lub Wyposażenia

**Możesz sprzedać dowolny Przedmiot  
za jego cenę sprzedaży.**

Wszystkie Klejnoty / Esencje ➤



nie można sprzedać

# ZASADY HANDLU

## WIEŻE ZABÓJCÓW SMOKÓW



## ALCHEMICY



## KUPCY



# SYMBOLE



**Reputacja:** Dodaj lub Odejmij pkt. Reputacji.



**Złote Monety:** Sprzedaj, zapłać lub weź wskazaną liczbę.



**Mikstura Leczenia:** Weź kafel Mikstury Leczenia.



**Gaar:** Używany do modyfikacji rzutów.



**Dwurt:** Używany do modyfikacji rzutów i innych efektów



**Srebrna karta:** Używana podczas kontroli nad Potworem.



**Złota karta:** Używana podczas kontroli nad Potworem.



**Chaos:** Używany do zagrywania Srebrnych i Złotych kart



**Ruch:** Otrzymaj punkty Ruchu.



**Teleportuj:** Teleportuj maksymalnie do wskazanej wartości.



**Sakwa:** Zmodyfikuj liczbę Sakw.



**Moc Powietrza:** Odwróć kość o wyższej wartości.



**Wózek Górniczy:** Dobierz 3 Surowce Naturalne zatrzymaj jeden.



**Księga:** Odkryj kafle Bohatera.



**Zmień Ofertę** w odwiedzanym Miejsu Handlu.



**Potwór (Elitarny):** 1 Poziom trudności



**Potwór (Elitarny):** 2 Poziom trudności



**Potwór (Elitarny):** 3 Poziom trudności



**Odporność** na wszystkie efekty inne niż Obrażenia.



**Koniczyna:** Zmodyfikuj Rzut Bohatera.



**Królicza Łapka:** Zmodyfikuj Wartość Bitewną Potwora.



**Rana:** Zmniejsz Zdrowie Bohatera o wskazaną wartość.



**Zmodyfikuj Rany:** Zmodyfikuj liczbę zadanych Ran.



**Obrażenia:** Zadaj Potworowi wskazaną liczbę Obrażeń.



**Zmodyfikuj Obrażenia:** Zmodyfikuj liczbę zadanych Obrażeń.



**Leczenie Bohatera:** Wylecz wskazaną liczbę Ran.



**Leczenie Potwora:** Potwór Leczy wskazaną liczbę Obrażeń.



**Zdrowie Bohatera:** Zwiększ Maksymalny Poziom Zdrowia Bohatera.



**Zdrowie Potwora**



**Esencja Powietrza:** Gracz-Potwór używa tylko jednej kości.

## KAFLE BOHATERA



**Broń, Tarcza**



**Pierwsze Uderzenie**



**Umiejętność**



**Umiejętność  
Pierwszego Uderzenia**



**Kości:** Rzuć dwie kości,  
aby wykonać efekt.



**Głowa Wilka:** Zależy  
od Końcowej Wartości  
Bitewnej Potwora.



**Trójkąt:** Wymagany  
zestaw Zbroi z minimum  
3 elementów.



**Kwadrat:** Wymagany  
zestaw Zbroi z minimum  
4 elementów.



**Pięciokąt:** Wymagany  
zestaw Zbroi z minimum  
5 elementów.

## CZAS UŻYCIA



**Efekt Stały**



**W dowolnym  
momencie**



**Przygotowanie  
Walki**



**Pierwsze Uderzenie**



**Przed rzutem Ataku  
Potwora**



**Przed lub po rzucie  
Ataku Potwora**



**Po rzucie Ataku  
Potwora**



**Rzut Ataku Bohatera**



**Przed rzutem Ataku  
Bohatera**



**Po rzucie Ataku  
Bohatera**

## PRZYGOTOWANIE MAPY



**Kafle Stały**



**Kafle Spotkania**



**Kafle Scenariusza**



**Kafle Dodatkowe**

## AKCJE



**Akcja Wydobycia**



**Akcja Handlu**



**Akcja Walki**

## KLEJNOTY

Ametyst




Rubin



Onyks



Szmaragd 



Szafir




Opal 



Demoniczny Kamień



Diament 




## ESENCJE

Ziemia 



Woda 



Powietrze 



Ogień 



MOC  
ŻYWIOLAKA

**Powietrze**

Odwraca kość  
o wyższej wartości



**Ziemia**

Dodaje do Wartości



**Woda**

Leczy Bohatera



**Ogień**

Rani Bohatera





## ODWIEDŹ KOŚCIÓŁ

Nie wymaga  
Akcji Handlu



## ODRODZENIE

Położ figurkę Bohatera na polu Kościoła i:

Gdy zabity przez  
innego gracza



W pozostałych  
przypadkach



## PUNKTACJA – REPUTACJA

						
4-6	7-9	1	1	2-3	1	2
7-9	10-13	2-3	2	4-5	2-3	5
10-13	14-19	4	3	6-7	4-5	9
14+	20+	5+	4+	8+	6+	15

\* Tracisz 2 punkty Reputacji za każdą śmierć Bohatera w trakcie Walki.

# PUNKTACJA – WARTOŚĆ DOBYTKKU



1

**Koszt Nauki kafli Bohatera** (Umiejętności) lub **koszt zakupu** (Wyposażenie)



4

**Koszt zakupu Przedmiotów**


2

**Odblokowane pola Bohatera**



5

**Odblokowane pola Wyposażenia**

3 **Klejnoty / Esencje =** 

Również Klejnoty na Wyposażeniu.  
Bez Esencji na kafkach Umiejętności.



6

**Kafle Surowców Naturalnych**

Otrzymaj Reputację i Złote Monety. Jeśli nie otrzymujesz Reputacji, weź większą liczbę Złotych monet.